

METAL SLUG 1ST MISSION™

SNK CORPORATION

SNK BLDG., ENOKI-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564-0053, JAPAN

©SNK1999

NEOP0021

REPRODUCTION
PROHIBITED

NEOGEO POCKET are trademarks of SNK CORPORATION.

SNK



METAL SLUG 1ST MISSION™

NEOGEO POCKET software cartridge

★Supported by NEOGEO POCKET and NEOGEO POCKET COLOR.

Supported by NGP COLOR

S A L U D O

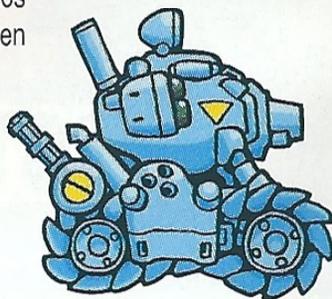
Le agradecemos la compra de este casete de software NEOGEO POCKET. Antes de usarlo, asegúrese de haber leído completamente este manual del usuario, y aprenda correctamente a disfrutar de este juego para que su satisfacción y entretenimiento sean duraderos.

Conserve este manual en un lugar seguro.

I N D I C E

REGLAS BASICAS PARA LA 1RA. MISION —	3
NOMBRE Y FUNCIONES DE LAS PARTES —	4
EN LA UNIDAD PRINCIPAL	
EL JUEGO EN LA PANTALLA —	4
METODO DE JUEGO —	5
PRESENTACION DE LOS PERSONAJES —	7
ACCION EN EL JUEGO —	8
OBJETOS —	10

*Toda la información mencionada y los dibujos en la pantalla mostrados en este manual fueron preparados durante el desarrollo del producto. Por favor, tenga en cuenta que pueden aparecer ciertos cambios en su apariencia y en las especificaciones, realizados con el objeto de mejorar el producto.



REGLAS BASICAS PARA LA 1RA. MISION

- Cuando el medidor de LIFE (Vida) se agote al recibir impactos del enemigo, o por otras razones, el juego se da por terminado. Cuando su capacidad de vida comience a declinar, busque los objetos restorativos y atrápelos para que le ayuden a seguir luchando.
- Aunque METAL SLUG (LA BALA METALICA) o SLUG FLYER (la bala voladora) sean destruídas, su personaje permanece con vida y el juego continúa en otro escenario. Por lo tanto, no se dé por vencido!
- Hay una cantidad limitada de municiones para algunas armas (fuera de las armas usadas al comienzo del juego). Recoja objetos cargadores de armas que sirvan para volver a surtir de balas. También observe que al usar las armas correctamente y de acuerdo a las condiciones de cada batalla, tal acción sirve como atajo para limpiar la pantalla rápidamente.
- El rango de su personaje será elevado en base a la cantidad de objetos que usted atrape durante los escenarios del juego. (Cuando el rango de su personaje ascienda, el valor tope del Medidor de LIFE también aumentará).

NOMBRE Y FUNCIONES DE LAS PARTES EN LA UNIDAD PRINCIPAL



Botón A: Utilizado en acciones como la de atacar al enemigo, etc.

Botón B: Utilizado en acciones tales como saltar, etc.

Botón OPTION (Toque ligero): Cambio de armas, como de pistolas a grenades (granadas), cannons (cañones), etc.

Botón OPTION (Pulsado a fondo): Utilizado para producir una pausa en el juego.

Joystick: Utilizado para mover los personajes del juego, etc.

EL JUEGO EN LA PANTALLA



Medidor de LIFE... Cuando este medidor se agote, su personaje quedará fuera de combate.

Armas... Muestra cuál es el arma en uso.

Muestra el depósito de municiones... Son las municiones que quedan para las armas que están siendo utilizadas.

4

METODO DE JUEGO

Los puntos indicados a continuación aparecen en pantalla como Menú Títulos. Seleccione entre ellos usando el joystick y pulse el botón A para confirmar su selección.

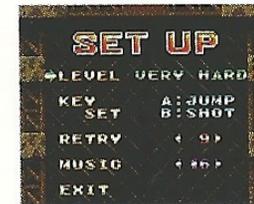


[START] Inicia el juego.

[CONTINUE] Reanuda el juego a partir de los datos correspondientes al escenario que fue guardado previamente.

[SET UP] Permite hacer cambios en la composición de varios juegos.

Seleccione [SET UP] y oprima el botón A para llamar a pantalla las funciones indicadas abajo. Usted puede seleccionar una función con el joystick $\uparrow \downarrow$ y cambiar a otra función con el joystick $\leftarrow \rightarrow$.



[LEVEL] Permite fijar los niveles de dificultad de un juego.

[KEY SET] Permite cambiar la regulación de los botones.

[RETRY] Fija el número de veces en que usted puede continuar el juego.

[MUSIC] Permite volver a escuchar la música grabada para el juego, etc.

[EXIT] Para llamar el menú Títulos a la pantalla.

5

METODO DE JUEGO

■ Cuando la potencia del Medidor LIFE utilizada por el jugador se haya agotado, el juego termina y usted puede seleccionar una de las funciones indicadas a continuación. Seleccione la función con el joystick y pulse el botón A para confirmar lo seleccionado.

[RETRY] Reanuda el juego a partir del escenario donde terminó el juego anterior.

[SAVE] Después de que se guardaron los escenarios borrados, aparece en pantalla el menú Títulos.

[END] El juego termina sin guardar los datos, y aparece en pantalla el menú Títulos.



6

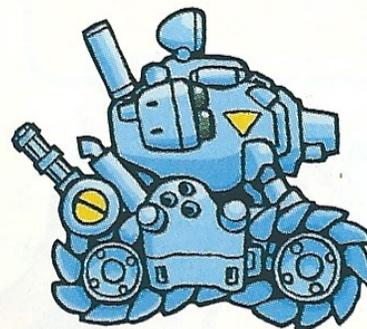
PRESENTACION DE LOS PERSONAJES

Personaje del jugador

Usted ha sido reclutado cuando solicitó tomar parte en esta misión, como miembro del Selecto Escuadrón de Fuerzas Especiales, los Halcones Peregrinos. Será usted capaz de salir airoso a través de este brutal campo de batalla, como nosotros lo esperamos?...



METAL SLUG



Un tanque multifuncional provisto de excepcional movilidad y un cuerpo compacto que le permite realizar actividades inimaginables en los tanques convencionales, tales como agacharse, saltar y brincar.

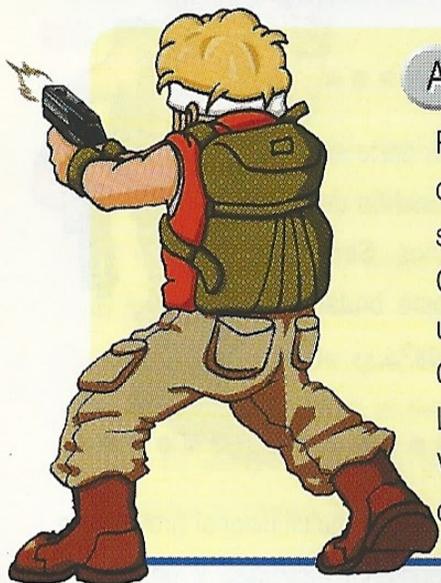
SLUG FLYER

Un aparato volador de alta tecnología VTOL (Despegue y aterrizaje vertical) con una potencia superior de disparo y maniobrabilidad. Esta monada es exactamente lo que usted desea tener durante una batalla aérea.



7

ACCION EN EL JUEGO



Ataque al enemigo: Botón A

Pulse el botón A para atacar al enemigo con la pistola. (Cuando está muy cerca, se usa un cuchillo).

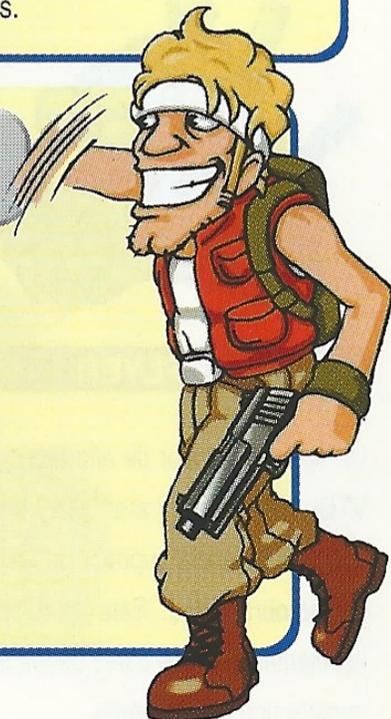
Con el METAL SLUG el ataque se hace usando una ametralladora, o dispare el Cañón Vulcano usando SLUG FLYER.

La pistola, la ametralladora y el cañón Vulcano tienen un suministro ilimitado de municiones.

Cambio de armas

: Botón OPTION (Toque ligero)

Cuando utilice granadas, toque ligeramente el botón OPTION. En el caso del METAL SLUG y el SLUG FLYER, esto le permite utilizar los cañones, etc.



8

ACCION EN EL JUEGO



SALTO: Botón B

El campo de batalla no es solamente un terreno plano, soldado! Salte para evitar varios tipos de peligro. Después de saltar, si el enemigo se encuentra exactamente en el lugar donde usted tiene la intención de aterrizar, continúe pulsando el botón B y apisona al enemigo en tierra.

ABRA EL PARACAIDAS: Botón B

Si el SLUG FLYER fuera derribado durante la batalla, salga despedido de su asiento y caiga verticalmente a un lugar seguro con el paracaídas. Cuando el contador visible mientras el avión cae llegue a "0", pulse el botón B y el paracaídas se abrirá solamente una vez.



9



OBJETOS

Una variedad de objetos que surten de municiones y restauran la vida de los personajes aparecerán en pantalla durante cada escenario. No los desperdiciel! (Pero tenga cuidado! Hay también objetos que pueden causar daños cuando usted los atrapa).

Objetos que energizan



Objetos que dañan



Objetos especiales



Rank Medals: Aumenta el rango de su personaje.

RETRY A: Aumenta una vez la continuación.

EX Magazine: Aumenta las municiones de las armas.

Bottle: Hace que su personaje sea temporalmente invencible!

OBJETOS

Objetos de puntuación



Objetos como arma



Ametralladora

Escopeta

Lanzador de cohetes

Granada

Disparo especial

Cañón (para METAL SLUG)

Misil (para SLUG FLYER)